

# Детский аутизм

Игра

# Особенности развития игры: предметная игра

- «Застревают» на этапе изучения предметного мира (сенсорные свойства – яркие цвета, лакированная поверхность, звук падения и пр.)
- Отказываются использовать предметы по назначению (важнее сенсорный эффект, а не социальное назначение)
- СЕНСОРНЫЕ ИГРЫ

# Особенности развития игры: элементы сюжетно-ролевой игры

- Ребенку не удается естественное усвоение закономерностей социальной жизни
- Не умеет договориться с другим человеком
- Затруднено использование предметов-заместителей
- Не возникает без специального обучения

# Этапы специального обучения

- Играет с ребенком взрослый
- Взрослый подключает ребенка к играм других детей (знакомая обстановка, знакомые дети, желательно не со сверстниками, а с младшими, либо старшими детьми)
- Включение сюжетов в стереотипную игру

# Особенности развития игры: стереотипная игра

- Цель и логика игры, смысл действий непонятны окружающим;
- Единственный участник
- Повторяемость
- Неизменность
- Длительность

# Стереотипная игра как основа взаимодействия

- Комфортная ситуация для ребенка
- Если выходит из-под контроля, включением стереотипа можно вернуть в уравновешенное состояние
- Переживание удовольствия

# Этапы коррекционной работы

- Взрослый наблюдает
- Очень осторожно включается (располагается в пространстве, подает нужную деталь, повторяет слова ребенка)
- Не нарушая стереотипа игры, вносить в нее новую сюжетную линию исподволь
- Главное, чтобы ребенок не возражал против участия в его игре другого человека
- Переход к сенсорным играм

# Сенсорные игры

- Цель – дать ребенку новые чувственные ощущения:
- **Зрительные** (яркие цвета, их перетекание друг в друга, смешивание)
- **Слуховые** (разнообразные звуки)
- **Тактильные** (фактура материала, соприкосновение, объятия)
- **Двигательные** (ощущения от движения тела в пространстве и ритма движений)
- **Обонятельные** (запахи и их дифференциация)
- **Вкусовые** (различение на вкус)



# Учитываем следующие особенности

- Сенсорный компонент несет особую значимость, но интерес к предмету отделен от его функции (многие предметы воспринимает как абстрактные)
- Не дифференцирует предметы и материалы по возможностям их использования, действует не учитывая СВОЙСТВА (пробует все подряд на вкус, подбрасывает предметы и пр.)
- Интерес к социальному миру самостоятельно не проявляется и не становится важным мотивом жизни и деятельности (не интересуется игрушками, если у них нет ярких сенсорных свойств и характеристик)

# Задачи проведения сенсорных игр

- **Переживание приятных эмоций** →  
улучшается настроение и поведение ребенка
- **Возникновение эмоционального контакта со взрослым** →
- **Получение новой сенсорной информации** расширяются представления об окружающем мире →
- **Внесение в игру новых социальных смыслов** приближение к миру людей

# Этапы

- Установление эмоционального контакта
- Эмоциональное включение в сенсорные ощущения
- Расширение форм взаимодействия, представлений о мире, отход от узких стереотипов поведения, проживание разнообразных ситуаций

# Виды

- Игры с красками
- Игры с водой
- Игры с мыльными пузырями
- Игры со светом и тенями
- Игры со льдом
- Игры с крупами
- Игры с пластичными материалами
- Игры со звуками
- Игры с ритмами
- Игры с движениями и тактильными ощущениями

# Рекомендации

- Если ребенок не включается в игру, не настаивайте, но и не останавливайтесь
- Невозможно предположить заранее, какое впечатление произведет на ребенка сенсорное ощущение – предлагайте новое постепенно и маленькими порциями
- Понравившаяся игра потребует повторений, ребенку необходимо обжить новые ощущения
- Не усложняйте сюжет, если появилась сюжетная линия, так можно ее потерять, т.к. произвольное внимание неустойчиво и кратковременно
- «Переключку» можно использовать для установления доверительных отношений
- Если ребенок чего-то очень захотел и старается выразить свое желание, постарайтесь найти возможность его удовлетворить, либо предложите заменитель желаемого
- Развивая сюжет игры, осторожно предлагайте различные варианты
- Если ребенок начинает воспроизводить действие в усиленной и неадекватной форме, необходимо подстраховать его, затем переключить на стереотипную игру

# Вывод

Развитие игры происходит

- посредством разнообразия впечатлений
- путем введения сюжетной линии